

# 目印台紙

3~6人 10~20分 6歳~



みんなで1つの絵を作ろう！  
それぞれが「頭」「目」「口」  
などのパーツを描き、  
かさねた絵を親に当ててもら  
うゲームです。

## 内容物



- ・説明書(本紙) 1枚
- ・透明キャンバス(正方形) 5枚
- ・マーカー 5本
- ・やくわりカード 10枚
- ・目印台紙(ポストカードサイズ) 6枚
- ・お題カード 42枚(両面に6×2お題記載)  
1枚片面が空白(レベル2その他)のカードがあります。  
ジャンル問わず好きなお題を6つまで描いて遊べます。

※追加でタイマーがあると便利です。

## 基本ルール



親を1人決め、全員が目印台紙を、子はさらにマーカーと透明キャンバスを1つずつ取ります。親は後ろを向きます。

### ①お題を決める

親の右隣の子プレイヤーはナビゲーターです。ナビゲーターが今回のお題を1つ決めます。迷ったら、お題カードを使ってください。決めたお題を、お題カードの番号を言うか、別の紙やスマホに書くなどで子全員に発表し、全員が知っていれば続行します。

何となくでも知っていれば「知っている」に属します(うる覚えの方が楽しめます)。



お題を全く知らない人がいるけれども、そのお題を続行したい場合は、ヒントを伝えたり(親に聞こえないようにしてください)、その人だけこの段階でお題を検索し、3秒だけ見ても良いなどのルールを入れても良いです。

### ②役割を決める

親の左隣の子プレイヤーから、時計回りに1枚ずつランダムに、やくわりカードを配りまします(親には配りません)。



### ③イラストを描く

目印台紙の上に透明キャンバスを乗せ、透明キャンバスに、今回のお題に対して、それぞれが持っているやくわりカードの部位のみを描きます(やくわりの数に関わらず1分以内推奨)。この時、文字は書かずに絵のみで表現してください。

目印台紙



ひとがた  
この人型に  
だいたい  
合わせて描く

透明キャンバス  
下合わせて重ねる

あまり描く部位がなく、早々に描き終わった人はその旨を伝え、まだ時間内であれば、背景部分に、オーラ等賑やかさを描いても良いです(他人の記載範囲を邪魔してはいけません)。



### ④重ねて親に見せる

誰かの目印キャンバスを1枚取って裏向きに置き、全員の透明キャンバスを重ね、親が答えます。全て重ねてから親を呼ぶと、クイズらしくなり、先に親を呼んで親も一緒に、1枚ずつ重ねる様子を見ると、より盛り上がり重視した遊びになります。



悩んだり、不正解になった場合、下記のような質問をしてもよいです。

- ・頭文字を教えてください。
- ・そのキャラのモノマネ(声出しOK)をしてください。
- ・「動物ですか?」などの、はい/いいえで答える質問



### ⑤次のラウンドへ

親とナビゲーターを左隣に移し、①に戻ります。

好きなだけラウンドを回したら、終了します。今回のゲームで最も面白かったお題をみんなで話し合い、余韻に浸ったり、ぜひ完成品をSNSに投稿してください。

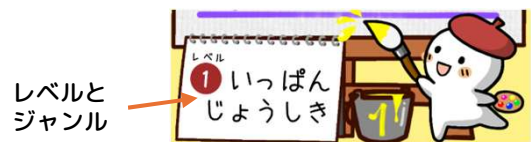
### 補足

親は、目印台紙を参考に「このジャンルは苦手」「レベル2までならいける」などと伝えておくと、回答時に「知らないお題だった」といったことが起きにくいです。

5人以下でプレイする際、親なしの子のみで遊び、完成品を全員で評価したり、このゲームに参加していない別の人に当てて貰ったり、SNSに投稿してクイズにするのも良いです。

お題カードは表裏あるので、付属のケースにカード上側を奥にして入れ、そのまま1枚抜き取ることをお勧めします。(下図のレベルやジャンルが見えているのが正しい入れ方)

お題カードのお題を絞りたい場合は、1ラウンド目であれば、お題カードの束の一番上のカードの数字を、以降のラウンドは、前ラウンドで使用したお題カードの数字を参照します。




お題を絞りたいときに使える  
1~6のランダムな数字

## 追加ルール



基本ルールが簡単すぎて味気ない場合、下記のルールを取り入れてみてください。2回連続でクリアしている場合はレベルを上げて遊ぶ、メンバー内の絵が上手すぎる子にだけ、いくつかの縛りを入れるなど、ルール付けしても良いです。

- レベル1 利き手と反対の手で描く
- レベル2 自分が幼児の頃の画力で描く
- レベル3 目印台紙と透明キャンバスを上下逆に持って描く 
- レベル4 そのキャラの真反対の性格の姿を描く
- レベル5 少年漫画/少女漫画風に描く  
具体的に「漫画家の〇〇先生風に」でも◎
- レベル6 やくわりカード「むかってひだりめ」を抜き、全員が向かって左向きの姿を描く
- レベル7 キャラの30年後を想像で描く
- レベル8 キャラの性別を逆にして想像で描く
- レベル9 キャラの赤ちゃんの頃を想像で描く
- レベル10 キメラで描く

前述の基本ルールの手順①,③,④に補足が入ります。

- ①お題を決める  
ナビゲーターは1度にお題を2つ決めます。  
(お題カードを2枚使ってよいです。)  
もし、2つ決めるのに毎回時間がかかる場合、各自が前のラウンドで親をしている間に決めておくとスムーズです。
- ③イラストを描く  
2つのお題A,Bにおいて、より貢献できそうな方を描きます。1人で別々のキャラを描いて良いですが、誰がどのキャラを描く等の相談は禁止です。  
例：耳はBの方が特徴的だから、Bの耳を描く  
鼻と口の担当者が、Aの鼻とBの口を描く  
頭が担当で、Aの帽子+Bの髪型を混ぜて描く  
何となく皆Bを描きそうだから、自分はAを描く
- ④重ねて親に見せる  
親に見せる前に、キメラであることを伝えます。  
30秒経った時あるいは外した時、1キャラごとに質問をする権利があります。

## お手入れの仕方



透明キャンバスの汚れを本格的に落としたいときは、水洗いした後、綺麗なティッシュペーパーか布でやさしく拭いてください。

**アルコールでの洗浄は厳禁です。**溶けたりヒビが入ることがある(ケミカルクラックといいますが)ので、絶対に使わないでください。

## ヴァリエントルール



基本ルールは、友人同士やパーティゲーム好きの方がワイワイ遊ぶことを意識した作りになっています。初対面同士や戦略的なゲームが好きな方々は、おまけ程度の点数をつけ、互いの伝達力/推理力を試したり、対戦で遊ぶ方が好評なこともあります。

### 点数付き協力

基本ルールの手順④で重ねるときに、左の子プレイヤーから1枚重ねては親が答えるを繰り返します。質問はできません。当てたら1点、さらに途中で当たった場合は、披露しなかった人数を得点として加算します。

親がお題を知らなかった場合は、再度ラウンドを行います。人数分ラウンドを行い、高得点を目指しましょう。

本ゲームが2つある場合、1部位あたり1枚の透明キャンバスに描き、1枚ずつ重ねていくと、さらに楽しめます。また、その場合、11人(親1+子10)まで遊べます(基本も同様)。

### 対戦(人狼、4~6人) ※本ゲームが2つある場合、10人まで

基本ルールの手順①でお題を決めた後、子はじゃんけんの人狼画伯(以下、人狼)を1人決めます。人狼になった子は、やくわりカードの中身を見て1枚選んで取り、残った9枚を裏向きで混ぜ、1枚ランダム引きします。残りの8枚は人狼以外の子でランダムに配り切ります。③で背景を描いたり、④で親が子に質問することはできません。また、完全に透明キャンバスを重ねた後に親を呼んでください。親がお題を当てたら、人狼以外の全員に1点ずつ入ります。お題を外したら、人狼に、お題のレベルが1の時は2点、レベルが2以上なら1点入ります。人数分ラウンドを行い、最も点数の高い人の勝利です。

## Q&A



- しわ あざ ほくろ  
・皺、傷、痣、黒子、タトゥー、模様などは、誰が描く？  
→それが存在する部位を担当する人がそれぞれ描きます。目の周りなら目の人が、鼻なら鼻の人が描きますが、顔の全面に影響する模様の場合は、上半分は頭の人が、下半分は輪郭の人が描きます。
- ・他の人と同じものを描いてしまった！  
→勘違いや解釈次第でどちらとも取れる場合は、そのまま重ねます。ルールを間違えて他人の役割分を描いていた場合、間違えている人が消してください。
- ・よく覚えていないから、描かなくてもいい？  
→想像で構わないので描いてください。それがこのゲームの1番の見せ場になります。
- ・そもそもこのキャラ、口がありません。  
→分かった上での覚えての無記入はOKです。時間が余り過ぎたら、にぎやかして背景を描いても良いです。
- ・ちょっとだけ左右どっちかに向きたいんだけど。  
→「全員ちょっと左向きにしよう」と声をかけて良いです。

## クレジット



ゲームデザイン/アートワーク：  
ちゃちゃ(茶々屋)

お問い合わせ(X)  
@chachayaGame

テストプレイや校閲にご協力いただいた方々や、お手に取ってくださった皆さまに感謝申し上げます。

